

KOMIK SEKUEN TIMUN MAS FANTASIA JAWA TENGAH

Odi Bagus Fahami¹

Septi Asri Finanda²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Timun Mas merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Jawa Tengah dan hingga saat ini pelestarian cerita rakyat hanya berhenti pada fase anak-anak. Untuk menjaga eksistensi cerita rakyat ini agar tidak berhenti begitu saja, maka perlu dilakukan inovasi dan penyegaran. Salah satunya dengan media komik yang mengusung konsep "Fantasia Jawa Tengah". Konsep ini tidak hanya menceritakan sekuen tentang cerita Timun Mas namun juga mengusung elemen-elemen atau simbol-simbol terkait dari Jawa Tengah seperti kebudayaan tradisional serta *setting* tempat dan *environment* yang dikreasikan dalam dunia imajinasi fantasi. Konsep dalam komik tersebut bertujuan untuk menjaga eksistensi dan kepopuleran cerita rakyat Timun Mas di kalangan masyarakat Indonesia pada khususnya.

Kata kunci : Komik, cerita rakyat, Timun Mas, Fantasia Jawa Tengah

ABSTRACT

Timun Mas is one of Indonesian's folklore originating from Central Java and Until now the preservation of folktale just stopped at phase children. To keep existence folktale this to not just stop, then needs to be done innovation and refreshment. One of them is comic that carries the "Fantasia Jawa Tengah" concept. This concept not only tells the story of Cucumber Mas sequence but also brings the elements or symbols related from Central Java as once traditional culture, setting of the place and enviromental to creating imagination of fantasy world. Concept in this comics were aimed at keeping the existence and popularity of the Timun Mas among Indonesians in particular.

Keywords : Comic, Folklore, Timun Mas, Fantasy Jawa Tengah

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan minat baca mengalami banyak perkembangan dengan dipicu adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Komik merupakan salah satu media alternatif membaca selain buku yang bersifat *teks book*. Berasal dari kata *comic* yang memiliki arti lucu. Dalam dunia berbahasa Inggris, naratif seperti baris komik (*comic strip*) ataupun komik satu panel terdapat pada halaman khusus edisi akhir pekan yang disebut *the funnies* (yang lucu-lucu), sebagai percabangan karikatur yang cabang kelucuannya khusus untuk mengejek para tokoh masyarakat di Inggris (Seno Gumira, 2011:36).

Komik di Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Tercatat *Put On* yang merupakan komik *strip* pertama karya Kho Wan Gie yang terbit dalam surat kabar *Sin Po* pada tahun 1931 (Seno Gumira, 2011:2). Setelah itu pun muncul pionir-pionir komikus Indonesia salah satunya adalah R.A Kosasih yang karya-karyanya sangat terkenal hingga sekarang. Contoh karya R.A Kosasih adalah Mahabarata yang bertemakan pewayangan. Komik yang tidak kalah populer juga yaitu komik bertemakan dunia persilatan Panji Tengkorak karya Hans Jaladara. Komik ini mengalami perubahan dan memiliki tiga versi yaitu Panji Tengkorak produksi 1968, 1985, dan 1996 yang disesuaikan menurut perkembangan jaman.

Melihat paparan di atas bahwa seharusnya cerita rakyat Timun Mas ini harusnya dikembangkan baik secara cerita dan visualnya agar cerita rakyat di Indonesia khususnya dapat berkembang mengikuti perkembangan jaman. Berawal dari ide yang mendasari dalam perancangan ini adalah suksesnya film “*Snow White And The Huntsman*”. Film tersebut membuktikan bahwa di era modern ini sebuah cerita dongeng ataupun cerita rakyat tidak hanya disajikan khusus untuk anak-anak namun juga untuk semua kalangan yang konteksnya telah disesuaikan. Hal ini mendasari untuk membuat sebuah komik sekuen cerita berdasarkan dari cerita rakyat Timun Mas. Sekuen tersebut adalah kelanjutan dari cerita rakyat Timun Mas yang saat itu berakhir ketika si raksasa terhisap dalam lumpur. Namun akan dilanjutkan lagi dengan kemunculan si raksasa yang ternyata masih belum mati terhisap lumpur.

Modifikasi cerita juga tidak lepas dari modifikasi *setting* tempat dan *environment*. Modifikasi ini berdasarkan asal cerita Timun Mas yaitu Jawa Tengah, sehingga elemen-elemen yang membentuk persepsi fantasi diambil berdasarkan dari Jawa tengah. Perubahan dan modifikasi bertujuan untuk tetap mempertahankan eksistensi cerita Timun Mas di kalangan masyarakat.

Komik

Scott McCloud (1993: 20), menjelaskan bahwa bentuk dari seni disebut dengan media. Yang dikenal sebagai komik adalah wadah yang dapat menampung berbagai gagasan dan gambar. Menjelaskan lebih lanjut pengertian dari komik adalah,

“Gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan yang estetis dari pembaca. Hal yang paling penting dan harus diperhatikan dalam pembuatan komik adalah Kejelasan dan Intensitas. Kejelasan adalah runtutan cerita yang harus bisa dimengerti oleh pembaca. Sedangkan intensitas adalah pemberian dramatisasi dalam segi visual untuk lebih menghidupkan cerita. Kedua unsur tersebut harus berjalan dengan seimbang agar pesan yang dituangkan sampai kepada pembaca.”

Transisi Panel ke Panel

Transisi antar panel dalam perancangan komik Timun Mas ini akan menggunakan transisi berdasarkan Scott McCloud (2007: 9),

1. Momen ke momen, peralihan yang memerlukan *closure* sangat sedikit.
2. Aksi ke aksi, peralihan satu obyek dalam proses aksi ke aksi.
3. Subyek ke subyek, peralihan situasi pada subyek ke subyek tetapi masih dalam satu adegan.
4. Adegan ke adegan, transisi ini membawa pembaca melewati ruang dan waktu. Transisi ini memerlukan pemikiran yang deduktif.
5. Aspek ke aspek, transisi ini pada umumnya tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara pada aspek, tempat, adegan, dan suasana hati yang berbeda.

Macam-macam transisi tersebut dirasa mampu untuk menjelaskan serangkaian adegan dalam perancangan komik Timun Mas ini seperti percakapan antar tokoh, adegan pertarungan, penggambaran suasana, penggambaran adegan *flash back*.

Rancangan Karakter

Perancangan karakter menurut Scott McCloud (2006:58) meliputi tiga hal yaitu jiwa, ciri khas, gerak ekspresif. Dalam perancangan komik Timun Mas, keberagaman tiga hal di atas akan memudahkan pembaca untuk mengidentifikasi dan mengenali karakter yang muncul dalam komik Timun Mas. Mulai dari latar belakang karakter yang berbeda-beda, proporsi tubuh yang beragam, gerak ekspresif ketika disodorkan sebuah kejadian akan berbeda setiap karakter.

Teori Gestalt

Aturan dalam teori *gestalt* yang dipakai dalam perancangan komik ini adalah kemiripan (*similarity*). Kemiripan yang dapat memudahkan dalam pengelompokannya. Kemiripan atau *similarity* digunakan dalam perancangan untuk memperoleh persepsi terhadap obyek yang telah ada dalam hal ini adalah sosok *figure* ataupun *environment* yang berkaitan dengan konsep “Fantasia Jawa Tengah”.

METODE PERANCANGAN

Penentuan problematika

Setelah melihat fenomena yang telah didapat langkah berikutnya adalah melakukan penentuan problematika dengan cara melakukan observasi dan pencarian informasi dari beberapa sumber media, kemudian dilakukan analisa untuk ditarik menjadi sebuah identifikasi masalah.

Riset

Mencari data dari konsumen baik mengenai pandangan atau respon pasar terhadap buku komik dan cerita rakyat “Timun Mas” melalui kuisioner.

Literatur dan Eksisting

Setelah riset didapatkan, selanjutnya mencari tentang data – data yang berhubungan dengan fenomena yang telah ditentukan dan mencari literatur dan eksisting tentang teknik yang akan dilakukan dalam perancangan tugas akhir.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan komikus Indonesia Is Yuniarto yang karyanya sudah diterbitkan dan dapat dijumpai di toko-toko buku terdekat. Salah satu karyanya yang terkenal adalah Wind Rider. Berkaitan dengan gaya gambar, menurut Is Yuniarto gaya gambar komik manga atau kartun adalah gaya yang tepat untuk pasar Indonesia. Gaya gambar manga memiliki kelebihan yaitu karakter yang luwes dan sosok *figure* yang mudah diingat.

Narasumber lain adalah Budi Setyawan, salah satu *penciler* dari DC *comics* yang berasal dari Indonesia. Menurut Budi Setyawan cerita komik yang menarik adalah cerita yang komikus itu sendiri sukai dan komikus tersebut menguasai tema dari komik yang dikerjakan, alasan tersebut dimaksudkan agar pengerjaan komik bisa lebih maksimal dan

dikerjakan sepenuh hati. Pernyataan tersebut juga berlaku untuk gaya gambar. Tidak terlalu penting gaya gambar seperti apa yang cocok, yang terpenting adalah gaya yang disukai komikus itu sendiri untuk memperoleh hasil yang maksimal. Gaya gabungan antara *manga* dan Amerika banyak muncul pada pertengahan tahun 1990an. Menurut Budi Setyawan penggabungan gaya tersebut memiliki ciri khas yang sangat menonjol pada wajah, kepala dan proporsi tubuh. Banyak komikus luar yang menerapkan gaya gambar ini contohnya adalah Joe Madureira, Chris Bachalo, Humberto Ramos.

Perancangan komik sekuen Timun Mas ini menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya :

1. Ide dan Konsep

Proses awal untuk menentukan ide dan konsep cerita dalam perancangan.

2. Menulis Cerita

Menulis sebuah cerita berdasarkan ide dan konsep cerita yang sudah ditetapkan.

3. Studi Visual

Studi untuk melakukan pengkajian tentang bentuk visual yang akan menjadi acuan atau inspirasi dalam pembuatan visual

4. Sketsa

Cerita akan digambarkan dengan menggunakan pensil, dari *draft* kasar kemudian menuju ke detail gambar yang diharapkan. Dalam perancangan ini tidak menggunakan penintaan maka garis yang digunakan adalah garis dengan karakter pensil.

5. Pewarnaan

Memberi warna, pencahayaan, bayangan dalam gambar komik setelah sketsa dasar menggunakan pensil dipindai melalui perangkat komputer.

6. Letterer

Leterer bertugas untuk memberikan kata – kata, efek suara, judul, kata – kata didalam balon kata, tulisan yang berada dibawah gambar. Tugas ini dapat dilakukan dengan cara manual maupun digital

7. Produksi/ Penerbitan

Ketika semua proses sudah dilakukan, komik siap dicetak. Komik dicetak dengan menggunakan mesin cetak *offset*, karena mesin ini mampu mencetak secara massal dengan jumlah yang banyak. Ada pula komik yang diproduksi dengan format digital.

Tabel Analisis TOWS Matrik

<p style="text-align: center;">Analisis TOWS Matrik</p>	<p><i>Strength</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya buku komik Sekuen dari Timun Mas untuk remaja yang dijual ditoko buku • Menggunakan konsep fantasia Jawa Tengah • Komik ini akan dicetak <i>full color</i> dan menggunakan hard cover. 	<p><i>Weakness</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang populernya tema cerita rakyat. • Harga lebih mahal dari pada komik terjemahan yang banyak beredar di pasaran.
<p><i>Opportunity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat di jual di toko-toko buku • Dapat menjadi bacaan alternatif selain komik terjemahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi buku komik pertama di Indonesia dengan tema cerita rakyat untuk remaja yang di jual di toko-toko buku. • Komik akan dinikmati oleh remaja sebagai bacaan alternative buku komik karena telah disesuaikan dengan target audiens 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika dijual di toko maka komik dengan tema cerita rakyat akan menjadi populer untuk menjadi bacaan alternative buku komik
<p><i>Threat</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Komik-komik asing terjemahan masih merajai pasaran • Banyak orang menganggap kalo cerita rakyat adalah konsumsi bacaan untuk anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan dibuatnya buku komik Timun Mas untuk remaja ini akan membuka paradigma bahwa cerita rakyat tidak hanya konsumsi bacaan untuk anak-anak saja 	<ul style="list-style-type: none"> • Komik terjemahan lebih murah terutama komik Jepang sehingga masih merajai pasar • Anggapan cerita rakyat adalah untuk anak-anak sehingga tema cerita rakyat menjadi kurang populer.

Adanya komik sekuen Timun Mas ini akan menjadi komik pertama di Indonesia dengan tema cerita rakyat untuk remaja yang dijual di toko buku serta komik ini akan dinikmati oleh remaja sebagai alternatif bacaan karena telah disesuaikan dengan target *audience*. Komik sekuen dari Timun Mas ini akan membuka paradigma bahwa cerita rakyat tidak hanya dikonsumsi untuk anak-anak saja melainkan juga bisa dinikmati oleh remaja yang kontennya telah disesuaikan. Adanya konsep Fantasia Jawa Tengah akan memberikan diferensiasi yang kuat dari komik-komik yang telah ada dan beredar di masyarakat.

Consumer Journey

Menurut Djito Kasilo (2008 : 73), *consumer journey* dapat diartikan sebagai:

“Suatu cara untuk mengetahui tentang target audiens dengan mengikuti detik demi detik kehidupannya. *Consumer Insight* merupakan hal yang mendasari atau bekal untuk membuat strategi komunikasi menjadi efektif, sedangkan *Consumer Journey* akan membuat strategi tersebut dapat disampaikan secara lebih efisien.”

Consumer Insight

Resti adalah anak yang periang, *simple*, suka berkomunikasi dengan temannya, cepat akrab dengan orang yang baru dikenal, kurang mengerti jika diajak bercanda. Hobi membaca komik dengan *genre detective, mistery, dan romance* seperti *Detective Conan, Death Note* dan *Serial Cantik/shoujo*. Kurang menyukai komik yang ber-*genre* humor seperti *Crayon Shin chan*. Komik yang dibaca adalah komik Jepang. Suka meminjam komik di persewaan komik. Meminjam komik lebih dari lima buku. Aktif dalam kegiatan akademisi. Tidak menyukai pelajaran Fisika. Waktu luangnya dihabiskan untuk membaca komik dan menonton film. Aktivitas kebanyakan dilakukan di kamar.

Point of Contact

Berikut ini adalah *point of contact* hasil dari *consumer journey* dengan salah satu target *audience* yang mewakili target segmen untuk menentukan media sekunder: *Hand phone Black Berry*, sandal, sepeda motor, tas sekolah, bantal, boneka, selimut, buku tulis, buku pelajaran bolpen, pensil, mukena, sajadah, selambu, kontak motor, helm, pintu lemari, jendela kamar, meja belajar, televisi, sisir, cermin, gantungan baju, komik, kipas angin. Berdasarkan *point of contact* di atas dapat ditetapkan media sekunder dari perancangan ini adalah boneka yang selalu menemani target *audience* saat di kamar.

Target Audience

Target *audience* dalam perancangan ini tidak dibatasi oleh gender. Pembaca yang ditarget adalah laki-laki dan perempuan. Semua gender tersebut memiliki peluang untuk menikmati, membeli dan mengoleksi buku komik, karena target yang dituju adalah *audience* yang menyukai komik dan memiliki ketertarikan pada komik guna untuk melestarikan budaya cerita rakyat melalui media komik.

Selain sebagai media pelestarian budaya, komik Timun Mas ini juga menjadi media hiburan pagi para remaja, dibalik membanjirnya buku-buku komik dari luar negeri. Target yang dituju adalah remaja usia 15-18 tahun atau bisa juga disebut remaja

pertengahan. Pada fase ini para remaja mengalami perkembangan kognitif yang pesat. Dimana secara intelektual dapat berfikir logis hingga semakin meluas meliputi agama, keadilan, moralitas, dan jati diri (identitas). Dibalik membanjirinya komik-komik terjemahan dari luar negeri yang banyak kita temukan di rak-rak toko buku, komik-komik tersebut juga membawa ideologi dan kebudayaan negara mereka sendiri-sendiri. Disini para remaja sangat rentan akan pengaruh dari luar. Karena dalam fase ini mereka juga mencari sosok idola dalam hidupnya yang nanti juga akan menjadi panutan. Dengan adanya perancangan ini para remaja target *audience* tersebut dapat memahami betapa pentingnya sebuah kebudayaan dimana itu harus dilestarikan dari generasi-generasi. Selain itu dapat mengingatkan para remaja tentang nilai moral yang disampaikan dalam cerita rakyat yang mungkin sempat terlupa oleh mereka dan tentu saja akan sangat berguna untuk kehidupan.

KONSEP DESAIN

Konsep Fantasia Jawa Tengah yang dimaksud adalah membawa simbol-simbol atau elemen-elemen yang berasal dari Jawa Tengah seperti kebudayaan, tempat, alam, bebatuan, dan lain-lain, kemudian dikemas dalam satu dunia untuk membentuk persepsi pembaca akan dunia fantasi dalam cerita Timun Mas ini.

Ide Cerita

Dalam perancangan sekuen komik Timun Mas ini ide cerita berdasarkan cerita Timun Mas pada umumnya. Seluruh sebab-akibat, tokoh, serta kejadiannya diambil menurut cerita yang sebenarnya. Semua mengacu pada cerita sebelumnya yang akan dikembangkan adalah setelah cerita sebenarnya berakhir, cerita baru dimulai dengan konflik baru dan tokoh pendukung yang baru. Namun problematika utama tidak lepas dari tokoh Raksasa yang ingin memakan Timun Mas.

Terdapat beberapa penyesuaian dengan target segmen yang dalam perancangan ini adalah remaja. Sebelumnya cerita rakyat Timun Mas ini disuguhkan untuk anak dengan tokoh yang terbatas dan jalan cerita sangat sederhana. Maka dalam perancangan komik sekuen Timun Mas ini penambahan karakter, hubungan antar karakter yang lebih kompleks dan jalan cerita yang tidak sederhana seperti sebelumnya.

Gaya Gambar

Komik-komik Indonesia banyak mendapat pengaruh dari gaya gambar Jepang dan Amerika. Menggunakan garis yang luwes dan halus yang disesuaikan dengan selera target *audience*. Penggambaran yang detail akan ditekankan pada penggambaran *background*, dan benda-benda sekitar. Penggambaran karakter digambarkan tidak begitu detail agar mudah diingat dibenak pembaca, dengan cara memberikan ciri yang spesifik atau yang membedakan dari karakter-karakter yang lain.

Environment

Setting latar dan *environment* dalam perancangan komik Timun Mas ini akan menggunakan *setting* alam yang masih hijau dan asri. Bangunan-bangunan atau rumah-rumah dan unsur arsitekturalnya akan menggunakan struktur rumah Joglo karena cerita rakyat Timun Mas merupakan cerita yang berasal dari Jawa Tengah. Penambahan motif ukiran *ukel* membantu persepsi pembaca akan konsepsi dari Fantasia Jawa Tengah.

Deskripsi Karakter

Timun Mas

Sosok yang selalu riang ceria. Gadis berusia 18 tahun ini tinggal bersama ibunya di gunung. Timun Mas selalu berbakti kepada ibunya Mbok Srini. Baik hati suka menolong sesama dan selalu rendah hati.

Adji

Laki-laki yang tempramental. Selalu berusaha memberikan yang terbaik. Sangat menyayangi adiknya Atik . Memiliki kemampuan *leadership*. Mahir menggunakan busur panah. Suka berburu di hutan. Suka menunggangi kuda. Sekarang Adji berusia 23 tahun.

Mbok Srini

Seorang janda yang sangat menyayangi Timun Mas ini sudah lama hidup sendiri setelah suaminya meninggal. Bekerja keras demi keluarga walaupun usianya sudah tidak muda lagi. Pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Selalu khawatir jika sesuatu terjadi dengan Timun Mas.

Atik

Seusia dengan Timun Mas. Memiliki sifat pendiam. Merupakan adik perempuan Adji

Raja Raksasa

Raksasa jahat yang murka. Selalu ambisius. Tak akan lelah mengejar apa yang diinginkannya. Memiliki sifat serakah dan rakus. Ambisinya adalah menguasai jagad raya. Raja Raksasa memiliki kekuatan fisik yang dahsyat setara dengan dua puluh manusia. Suaranya menggema.

Raksasa Rambut Api

Tubuhnya tidak begitu besar namun memiliki tubuh yang tinggi. Tidak banyak bicara. Memiliki ciri fisik bermata satu rambut berupa api membara.

Raksasa Hidung Terong

Memiliki tubuh paling pendek dan gendut dari pada raksasa-raksasa lainnya. Selain kekuatan fisik, memiliki ciri fisik hidung berbentuk terong.

Raksasa Cakil

Raksasa yang memiliki kecerdasan yang lebih dari pada yang lain. Sifatnya dingin. Raksasa yang memimpin ketiga raksasa lainnya dalam melaksanakan tugas. Mempunyai taring yang tajam dan berjenggot tebal.

Dewi Kepondang

Misterius, suka bercanda, suka menolong, bijaksana dalam memutuskan sesuatu.

Pembagian *Sequence*

Dalam perancangan ini terdapat pembagian beberapa *sequence* yang menjelaskan jalan cerita keseluruhan, diantaranya adalah: Rumah Mbok Sрни, Desa di bawah gunung, dan Hutan Angker.

Konsep Media

Format penjualan buku komik sekuen Timun Mas ini adalah buku komik dengan 62 halaman. Dijilid menggunakan *Soft Cover*. Keseluruhan halaman akan dicetak berwarna mulai dari *cover* sampai *back cover*. *Cover* buku berada di sebelah kiri. Komik akan dicetak dengan dimensi ukuran A4 dengan posisi *portrait* menggunakan kertas *Rives Sensation Artist* 120 gsm untuk isi dan 250 gsm untuk *cover*. Media sekunder yang dipakai untuk menunjang dari media utama adalah *postcard*, boneka figur Timun Mas, serta video *teaser* untuk mempromosikan komik Timun Mas.

KESIMPULAN

Komik yang menarik memakai elemen-elemen visual dan memberikan ciri khas selalu memberi nilai tambah. Elemen visual akan merangsang isi, menawarkan ruang, dan mencari jalan keluar. Dengan adanya laporan Tugas Akhir mengenai proses pembuatan buku komik yang berjudul Timun Mas ini, maka penulis dapat memahami bagaimana sebuah proses pengerjaannya. Buku komik juga menjadi aspek yang sangat penting dalam meningkatkan daya tarik bagi penggemar buku bacaan bergambar. Pengetahuan dan pengalaman tersebut sangat dibutuhkan sebagai bekal jika terjun ke masyarakat dan dunia komik, karena tujuan dari Tugas Akhir adalah untuk mendidik menjadi tenaga kerja yang siap kerja, terampil dan percaya diri.

KEPUSTAKAAN

Gumira, Seno, Ajidarma. 2011. *Panji Tengkorak Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Kasilo, Djito. 2008. *Komunikasi Cinta*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comic*.

McCloud, Scott. 2007. *Membuat Komik*. Jakarta: PT. Gramedia.

Webtografi

Perkembangan psikologi remaja, Haryanto S.Pd, Belajarpsikologi.com, diakses pada tanggal 14 Desember 2011.

<http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/163-Timun-Emas#>

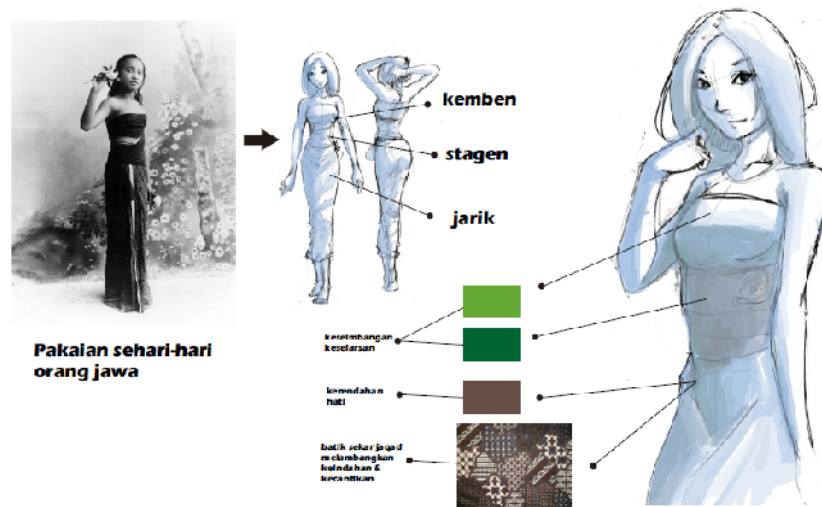
<http://www.zainalhakim.web.id/posting/mengenal-istilah-warna.html/>

BIODATA PENULIS

Odi Bagus Fahami, ST lahir pada tanggal 1 Nopember 1989 di kota Bojonegoro. Alamat tempat tinggal di Jl. MH. Thamrin Gg. Ngalimun, Bojonegoro. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2013.

Septi Asri Finanda, S.Pd.,M.Sn lahir di Bandar Lampung, 17 September 1987. Meraih gelar S.Pd pada Fakultas Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2010 dengan predikat *cum laude*. Mengawali ilustrasi karakter D'nyon2 n' D'nyin2 sejak tahun 2008, dan mendirikan usaha www.dnyonnyin.com pada tahun 2011. Tahun 2012 meraih Magister Seni, minat studi Penciptaan Seni (Deskomvis), Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.

LAMPIRAN



Gb.1. Studi visual karakter Timun Mas



Gb.2. Komik Timun Mas “Rise of The Giant”



Gb.3. Media sekunder *Postcard*



Gb.4. Dokumentasi pameran Tugas Akhir